



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

SARAH HELLEN LOPES DE MOURA

O LÚDICO NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Orientadora: Dra. Maíra Lewtchuk Espindola

JOÃO PESSOA
2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA

CENTRO DE EDUCAÇÃO

CURSO DE PEDAGOGIA

SARAH HELLEN LOPES DE MOURA

O LÚDICO NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia, sob orientação da Professora Dr^a Maíra Lewtchuk Espindola.

JOÃO PESSOA
2018

Catálogo na publicação
Seção de Catálogo e Classificação

L732l Lima, Sarah Hellen Lopes de.

O LÚDICO NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL / Sarah
Hellen Lopes de Lima. - João Pessoa, 2018.
35 f. : il.

Orientação: Maíra Lewtchuk Espindola.
Monografia (Graduação) - UFPB/CE.

1. Brincar. 2. Aprendizagem e desenvolvimento infantil.
3. . Educação infantil. I. Espindola, Maíra Lewtchuk.
- II. Título.

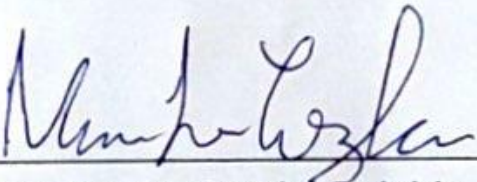
UFPB/BC

SARAH HELLEN LOPES DE MOURA

O LÚDICO NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL

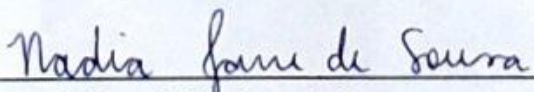
Aprovada em 05 de Novembro de 2018

Banca Examinadora



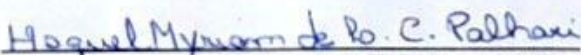
Profa. Dra. Maíra Lewtchuk Espindola

Orientadora - UFPB



Profa. Dra. Nádia Jane de Sousa

Examinadora – UFPB



Profa. Dra. Haquel Myriam de Lima Costa Palhari

Examinadora - UFPB

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, por ser essencial em minha vida, autor de meu destino, meu guia, socorro presente na hora da angústia.

Ao meu pai José Robério de Moura Barboza, minha mãe Genez Lopes de Moura, ao meu amado esposo José Alex Ferreira de Lima, e a toda minha família que, com muito carinho e apoio, não mediram esforços para que eu chegasse até esta etapa de minha vida.

Dedico este trabalho aos meus avós paternos In Memoriam, e aos meus avós maternos Inês Lopes de Figuerêdo, Genival de Figuerêdo Martins, pela existência pois sem eles este trabalho e muitos dos meus sonhos não se realizariam.

Ao Curso de Pedagogia da UFPB, e as pessoas com quem convivi nesses espaços ao longo desses anos. A experiência de uma produção compartilhada na comunhão com amigos nesses espaços foram a melhor experiência da minha formação acadêmica.

AGRADECIMENTOS

A gratidão é uma das maiores virtudes do ser humano. Reconhecer e explicitar gratidão a outrem por um benefício recebido, é uma atitude nobre para com aqueles que gentilmente se prontificaram a nos acudir sem requerer nada em troca.

Partindo desse pressuposto, quero verbalizar minha gratidão à Deus. Pela concessão ao dom da vida estendida a mim através dos meus progenitores, José Robério de Moura Barbosa e Genez Lopes de Moura, os quais sempre se propuseram a cuidar de mim desde a minha tenra infância até os dias atuais em todos os âmbitos de minha vida.

Por inserir na minha história, pessoas tão especiais como meu amado esposo José Alex, que seja na alegria ou na tristeza, na saúde ou na doença tem estado do meu lado, até mesmo neste processo de formação acadêmica.

Pela vida dos meus familiares e irmãos: Anna Raphaella, Herbeth, José Robério Jr. Os quais me deram total apoio me aconselhando nos momentos temerosos.

Agradeço pela turma 2011.1, em que muitos já concluíram com muitas lágrimas e esforço.

Agradeço a Deus pela vida do meu amigo Roberto Paredes, por estar me ajudando nessa etapa acadêmica em que sei que seus esforços não serão em vão para comigo.

Agradeço pela vida da minha amiga e orientadora Prof.^a Dr.^a Maíra Lewtchuk Espindola por seus conselhos que tiveram grande relevância na minha vida secular e acadêmica.

RESUMO

O presente trabalho visa analisar a importância do brincar no desenvolvimento e aprendizagem na educação infantil. A escolha do tema partiu do interesse em entender a ludicidade como uma ferramenta de aprendizado na sala de aula, pois, sabe-se que através dela a criança se sente mais determinada a solucionar os desafios. Tem como objetivo principal conhecer o significado do brincar e conceituar os principais termos utilizados para designar o ato de brincar. Tornando-se também fundamental compreender o universo lúdico, em que a criança se comunica consigo mesma e com o mundo, estabelece relações sociais, constrói conhecimentos, e ainda evidenciar os benefícios que o brincar traz na aprendizagem infantil. Já os objetivos específicos foram apresentar a importância do lúdico e suas contribuições dentro da sala de atividades. Além de perceber como as professoras do Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago, localizado no Município de João Pessoa, na Paraíba trabalham e pensam a ludicidade em suas rotinas da educação infantil. Portanto, para realizar este trabalho, foi utilizado a pesquisa bibliográfica, fundamentada na reflexão de leitura de livros, artigos, revistas e sites, bem como pesquisa de grandes autores referente a este tema, além da pesquisa de campo no Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago o qual foi realizado uma coleta de dados a respeito da prática da pedagógica com a ludicidade. Além disso, as professoras especificaram ter conhecimento sobre o lúdico, existe a presença da ludicidade nas salas de aula, as crianças têm aprendido por meio do lúdico, a maioria explicitaram que a quantidade de crianças por sala de aula é um problema para trabalhar a ludicidade. E, por fim, afirmaram que realizar o lúdico é satisfatório para a prática pedagógica. Diante dessas informações, é possível constatar que as professoras colocam em ação a ludicidade, contudo, há fatores que prejudicam a melhoria da prática. Desta forma, este estudo proporcionará uma leitura mais consciente acerca da importância do brincar na vida do ser humano, e, em especial na vida da criança.

Palavras-chave: Brincar. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Educação infantil.

ABSTRACT

The present work aims to analyze the importance of playing and learning in early childhood education. Choosing the subject allows you to use playability as a learning tool in the classroom because with the help of your own experience it may be more difficult to solve the challenges. Its main purpose is the meaning of playing and conceptualizing the main terms used to designate the act of playing. It is also fundamentally understood in the ludic universe, in which the child communicates at the same time and with the world, establishing social relations, building knowledge, and showing the benefits that the game brings in children's learning. They have already been defined as indicators of the importance of teaching and its contributions within the classroom. In addition, as teachers of the Sandra Santiago Reference Center for Infant Education, located in the municipality of João Pessoa, Paraíba works and loses a playfulness in its routines of Early Childhood Education based on the reading of books, articles, magazines and websites, as well as the research of great authors related to this topic, as well as the field research in the Reference Center on Infantile Education Sandra de Santiago of the practice of pedagogy with playfulness. In addition, as teachers specific to knowledge about play, there is a presence in the classroom, such as children with learning from the play area, the greater explicit that the amount of children per classroom is a problem to work a playfulness. And, finally, to affirm that performing the playful is satisfactory for the pedagogical practice. Faced with this, it is possible to verify that the teachers put into action a playfulness, however, there are factors that hinder the improvement of the practice. In this way, this study provides a more important reading about the importance of playing in human life, and especially in the life of the child.

Keywords: Playing. Learning and child development. Early childhood education.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1. BREVE CONCEITUAÇÃO DO BRINCAR E DO LÚDICO	10
1.1 O brincar e o universo lúdico: jogos, brincadeiras e brinquedos	12
1.2 A aprendizagem transversalmente do brincar na infância	16
2 A LUDICIDADE NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO CENTRO DE REFERÊNCIA EM EDUCAÇÃO INFANTIL SANDRA SANTIAGO.....	21
2.1 O campo de pesquisa o Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago.....	21
2.2 O lúdico na visão das professoras	22
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS.....	29
APÊNDICES	31
APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO DE LIVRE ESCLARECIMENTO	32
APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO	33

INTRODUÇÃO

A educação infantil é reconhecida como uma das fases mais importantes para o desenvolvimento das crianças, levando-as para o caminho do conhecimento e oferecendo oportunidades e metodologias apropriadas ao mundo de fantasias deste público. Para isso, a educação infantil deve garantir atividades variadas, que explorem a imaginação, criatividade, brincadeiras, interação e dentre outras vivências que despertem a atenção das crianças.

Diante disso, a criança aprende por meio de atividades lúdicas e se instiga ainda mais em buscar novas experiências. O ser humano nasce com a necessidade de brincar, portanto, o lúdico é a base para a aprendizagem da Educação Infantil. É por todos estes motivos, que o lúdico é uma importante ferramenta para aprendizagem da criança.

Brincar é uma extraordinária forma de comunicação, é por meio do jogo que a criança reproduz o seu cotidiano. O ato de brincar viabiliza o processo de aprendizagem, facilitando a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo, desta forma, uma relação entre jogo e aprendizagem.

Para ser feita uma definição sobre a brincadeira infantil, pode-se ressaltar a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz preciso conscientizar a sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância não sendo somente como um ato de lazer, mas também uma aprendizagem.

Neste contexto, o brincar na educação infantil proporciona a criança colocar regras constituídas por si e em grupo, contribuindo na integração do indivíduo na sociedade. Portanto, a criança estará resolvendo conflitos e hipóteses de conhecimento e ao mesmo tempo, desenvolvendo a capacidade de compreender pontos de vista desiguais, de fazer-se entender e de ratificar sua opinião em relação aos outros.

Nesta acepção, o objetivo geral deste estudo é analisar a importância do brincar na Educação Infantil, pois, segundo os autores pesquisados, este é um período fundamental para a criança no que diz respeito ao seu desenvolvimento e aprendizagem de forma significativa.

A escolha desse tema nasceu do interesse em compreender a ludicidade com uma fonte de aprendizagem em sala de atividade, já que através do lúdico as crianças se sentem determinadas em solucionar desafios. Deste modo, é apresentado a seguinte problemática: como o lúdico é trabalhado na ação pedagógica da rotina escolar das professoras?

O presente trabalho tem como objetivo geral apresentar a importância do lúdico e suas contribuições dentro da sala de atividades. Além de perceber como as professoras do Centro de Referência da Educação Infantil Sandra Santiago¹, localizado no Município de João Pessoa/Paraíba, trabalham e pensam a ludicidade em suas rotinas da Educação Infantil.

Como instrumento metodológico para a coleta de dados foi utilizado a observação com um roteiro de visita e a aplicação de um questionário com 05 questões dissertativas. Para a fase de observação, procurou-se perceber a relação dinâmica entre os sujeitos (professoras e crianças). Realizou-se, também, um levantamento do espaço da Instituição para assim tentar perceber se no mesmo existia a possibilidade para o desenvolvimento do lúdico na rotina diária.

Para as questões dissertativas, optou-se por saber com as professoras como a sua rotina estava organizada em relação à ludicidade, assim elaboramos seis questões e pedimos que elas respondessem em um dia específico sem levar para a casa. As professoras puderam responder livremente usando a linguagem própria e dizerem uma opinião sobre a problemática da integração entre a ludicidade e a rotina na Educação Infantil.

Nesse trabalho será abordado uma breve conceituação do brincar e do lúdico, no qual apresentamos a fundamentação teórica sobre o brincar e o universo lúdico, além da sua importância para a aprendizagem na infância, bem como a ludicidade na prática pedagógica do Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago no qual apresentou-se o campo de pesquisa e os resultados colhidos por meio da aplicação do questionário.

Por fim, as considerações finais, na qual a partir deste estudo é realizada discussão sobre a importância da ludicidade na Educação Infantil com base nos resultados da pesquisa com as professoras.

¹ Nome fictício.

1. BREVE CONCEITUAÇÃO DO BRINCAR E DO LÚDICO

Brincar, segundo Ferreira (2003, p. 30), é "divertir-se, recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar", também pode ser "entreter-se com jogos infantis", ou seja, brincar é algo extremamente presente na biografia, ou pelo menos necessitaria ser.

Na percepção de Oliveira (2000) o brincar não significa apenas recrear, é muito mais, caracterizando-se como uma das formas mais complexas que a criança tem de comunicar-se consigo mesma e com o mundo, ou seja, o desenvolvimento acontece através de trocas recíprocas que se estabelecem durante toda sua vida.

Assim, através do brincar a criança pode desenvolver capacidades importantes como a atenção, a memória, a imitação, a imaginação, ainda propiciando à criança o desenvolvimento de áreas como afetividade, motricidade, inteligência, sociabilidade e criatividade.

Um dos representantes mais importantes da psicologia histórico-cultural, Vygotsky (1989) partiu do princípio que o sujeito se constitui nas relações com os outros, por meio de atividades caracteristicamente humanas, que são mediadas por ferramentas técnicas e semióticas. Nesta perspectiva, a brincadeira infantil assume uma posição privilegiada para a análise do processo de constituição do sujeito, rompendo com a visão tradicional de que ela é uma atividade natural de satisfação de instintos infantis.

Ainda, o autor refere-se à brincadeira como uma maneira de expressão e apropriação do mundo das relações, das atividades e dos papéis dos adultos. A vivência das crianças para imaginar, fazer planos, apropriar-se de novos conhecimentos surge através do brincar. A criança por intermédio da brincadeira, das atividades lúdicas, atua, mesmo que simbolicamente, nas diferentes situações vividas pelo ser humano, reelaborando sentimentos, conhecimentos, significados e atitudes. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27):

O principal indicador da brincadeira, entre as crianças, é o papel que assumem enquanto brincam. Ao adotar outros papéis na brincadeira, as crianças agem frente à realidade de maneira não-literal, transferindo e substituindo suas ações cotidianas pelas ações e características do papel assumido, utilizando-se de objetos substitutos.

Zanluchi (2005, p. 89) reafirma que “Quando brinca, a criança prepara-se a vida, pois é através de sua atividade lúdica que ela vai tendo contato com o mundo físico e social, bem como vai compreendendo como são e como funcionam as coisas.” Assim, destacamos que

quando a criança brinca, parece mais madura, pois entra, mesmo que de forma simbólica, no mundo adulto que cada vez se abre para que ela lide com as diversas situações.

Portanto, a brincadeira é de fundamental importância para o desenvolvimento infantil na medida em que a criança pode transformar e produzir novos significados. Nas situações em que a criança é estimulada, é possível observar que rompe com a relação de subordinação ao objeto, atribuindo-lhe um novo significado, o que expressa seu caráter ativo, no curso de seu próprio desenvolvimento.

1.1 O brincar e o universo lúdico: jogos, brincadeiras e brinquedos

O ato de brincar acontece em determinados momentos do cotidiano infantil, neste contexto, Oliveira (2000) aponta o ato de brincar, como sendo um processo de humanização, no qual a criança aprende a conciliar a brincadeira de forma efetiva, criando vínculos mais duradouros. Assim, as crianças desenvolvem sua capacidade de raciocinar, de julgar, de argumentar, de como chegar a um consenso, reconhecendo o quanto isto é importante para dar início à atividade em si.

O brincar se torna importante no desenvolvimento da criança de maneira que as brincadeiras e jogos surgem gradativamente na vida da criança desde os mais funcionais até os de regras. Estes são elementos elaborados que proporcionarão experiências, possibilitando a conquista e a formação da sua identidade. Como podemos perceber, os brinquedos e as brincadeiras são fontes inesgotáveis de interação lúdica e afetiva. Para uma aprendizagem eficaz é preciso que a criança construa o conhecimento, para isso, o jogo é um excelente recurso para facilitar a aprendizagem, neste sentido, Carvalho (1992, p.14) afirma que:

(...) desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Carvalho (1992, p. 28) ainda acrescenta mais adiante:

[...] o ensino absorvido de maneira lúdica, passa a adquirir um aspecto significativo e afetivo no curso do desenvolvimento da inteligência da criança, já que ela se modifica de ato puramente transmissor a ato transformador em ludicidade, denotando-se, portanto em jogo.

As ações com o jogo devem ser criadas e recriadas, para que sejam sempre uma nova descoberta e sempre se transformem em um novo jogo, em uma nova forma de jogar. Quando a criança brinca, sem saber, fornece várias informações a seu respeito, no entanto,

o brincar pode ser útil para estimular seu desenvolvimento integral, tanto no ambiente familiar, quanto no ambiente escolar.

É brincando também que a criança aprende a respeitar regras, a ampliar o seu relacionamento social e a respeitar a si mesma e ao outro. Além de expressar-se com maior facilidade, respeitar e discordar de opiniões, exerce sua liderança, e compartilha sua alegria no brincar.

Em contrapartida, em um ambiente sem motivações, os educandos acabam evitando expressar seus pensamentos e sentimentos e realizar qualquer outra atitude com medo de serem constrangidos. Zanluchi (2005, p. 91) afirma que “[...] a criança brinca daquilo que vive; extrai sua imaginação lúdica de seu dia-a-dia.[...]”, portanto, as crianças, tendo a oportunidade de brincar, estarão mais preparadas emocionalmente para controlar suas atitudes e emoções dentro do contexto social, obtendo assim melhores resultados gerais no desenrolar da sua vida.

Entretanto, Vygotsky (1998) toma como ponto de partida a existência de uma relação entre um determinado nível de desenvolvimento e a capacidade potencial de aprendizagem. Defende a ideia de que, para verificar o nível de desenvolvimento da criança, é preciso determinar pelo menos, dois níveis de desenvolvimento. O primeiro deles seria o nível de desenvolvimento real, que se faz através dos testes que estabelecem a idade mental, isto é, aqueles que a criança é capaz de realizar por si mesma, já o segundo deles se constituiria na área de desenvolvimento potencial, que se refere a tudo aquilo que a criança é capaz de fazer com a ajuda dos demais, seja por imitação, demonstração, entre outros.

O que a criança pode fazer hoje com a ajuda dos adultos ou dos iguais certamente fará amanhã sozinha. Assim, isso significa que se pode examinar, não somente o que foi produzido por seu desenvolvimento, mas também o que se produzira durante o processo de maturação.

Para Vygotsky, citado por Baquero (1998), a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, na quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos. É uma atividade com contexto social. Os autores relatam sobre a zona de desenvolvimento proximal que é a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver, independentemente, um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz.

Na visão de Vygotsky (1998) o jogo simbólico é como uma atividade típica da infância e essencial ao desenvolvimento infantil, ocorrendo a partir da aquisição da

representação simbólica, impulsionada pela imitação. Desta maneira, o jogo pode ser considerado uma atividade muito importante, pois através dele a criança cria uma zona de desenvolvimento proximal, com funções que ainda não amadureceram, mas que se encontram em processo de maturação, ou seja, o que a criança irá alcançar em um futuro próximo.

Aprendizado e desenvolvimento estão inter-relacionados desde o primeiro dia de vida, é fácil concluir que o aprendizado da criança começa muito antes de ela frequentar a escola. Todas as situações de aprendizado que são interpretadas pelas crianças na escola já têm uma história prévia, isto é, a criança já se deparou com algo relacionado do qual pode tirar experiências.

Vygotsky (1998, p. 137) ainda afirma “A essência do brincar é a criação de uma nova relação entre o campo do significado e o campo da percepção visual, ou seja, entre situações no pensamento e situações reais”. Essas relações irão permear toda a atividade lúdica da criança, serão também importantes indicadores do desenvolvimento da mesma, influenciando sua forma de encarar o mundo e suas ações futuras.

Santos (2002, p. 90) relata que “[...] os jogos simbólicos, também chamados brincadeira simbólica ou faz-de-conta, são jogos através dos quais a criança expressa capacidade de representar dramaticamente.” Assim, a criança experimenta diferentes papéis e funções sociais generalizadas a partir da observação do mundo dos adultos. Neste brincar a criança age em um mundo imaginário, regido por regras semelhantes ao mundo adulto real, sendo a submissão às regras de comportamento e normas sociais a razão do prazer que ela experimenta no brincar.

De acordo com Vygotsky (1998), ao discutir o papel do brincar, refere-se especificamente à brincadeira de faz-de-conta, como brincar de casinha, brincar de escolinha, brincar com um cabo de vassoura como se fosse um cavalo. Faz referência a outros tipos de brincar, mas a brincadeira faz-de-conta é privilegiada em sua discussão sobre o papel do brincar no desenvolvimento. No brincar, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual, o mesmo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo ele mesmo uma grande fonte de desenvolvimento.

A criança se torna menos dependente da sua percepção e da situação que a afeta de imediato, passando a dirigir seu comportamento também por meio do significado dessa situação. Vygotsky (1998) relata que no brincar, os objetos perdem a força que o determina, ou seja, a criança vê um objeto e age diferente diante aquilo que vê. Assim, a criança consegue alcançar uma condição e age independentemente do que é visto. No brincar, a

criança consegue separar pensamento, ou seja, significado de uma palavra de objetos, e a ação surge das ideias, não das coisas.

Segundo Craidy e Kaercher (2001), Vygotsky relata novamente que quando uma criança coloca várias cadeiras atrás da outra e diz que é um trem, percebe-se que ela já é capaz de simbolizar, esta capacidade representa um passo importante para o desenvolvimento do pensamento da criança.

Brincando, a criança exercita suas potencialidades e se desenvolve, pois há todo um desafio, contido nas situações lúdicas, que provoca o pensamento e leva as crianças a alcançarem níveis de desenvolvimento que só as ações por motivações essenciais conseguem. Elas passam a agir e esforça-se sem sentir cansaço, não ficam estressadas porque estão livres de cobranças, avançam, ousam, descobrem, realizam com alegria, sentindo-se mais capazes e, portanto, mais confiantes em si mesmas e predispostas a aprender. Conforme afirma Oliveira (2000, p. 19):

O brincar, por ser uma atividade livre que não inibe a fantas, favorece o fortalecimento da autonomia da criança e contribui para a não formação e até quebra de estruturas defensivas. Ao brincar de que é pai da boneca, por exemplo, o menino não apenas imita e se identifica com a figura paterna, mas realmente vive intensamente a situação de poder gerar filhos, e de ser um pai bom, forte e confiável.

Neste caso, a brincadeira favorece o desenvolvimento individual da criança, ajuda a internalizar as normas sociais e a assumir comportamentos mais avançados que aqueles vivenciados no cotidiano, aprofundando o seu conhecimento sobre as dimensões da vida social.

Segundo Vygotsky, Luria e Leontiev (1998, p. 125)

O brinquedo “[...] surge a partir de sua necessidade de agir em relação não apenas ao mundo mais amplo dos adultos.”, entretanto, a ação passa a ser guiada pela maneira como a criança observa os outros agirem ou de como lhe disseram, e assim por diante. À medida que cresce, sustentada pelas imagens mentais que já se formou, a criança utiliza-se do jogo simbólico para criar significados para objetos e espaços.

Assim, seguindo este estudo os processos de desenvolvimento infantil apontam que o brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. De acordo com Vygotsky (1998), um dos principais representantes dessa visão, o brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e/ou adultos.

Tal concepção se afasta da visão predominante da brincadeira como atividade restrita à assimilação de códigos e papéis sociais e culturais, cuja função principal seria facilitar o processo de socialização da criança e a sua integração à sociedade.

1.2 A aprendizagem transversalmente do brincar na infância

Na educação de modo geral, e principalmente na educação infantil o brincar é um potente veículo de aprendizagem experiencial, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é promover uma alfabetização significativa na prática educacional, ou seja, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. Assim, Goés (2008, p. 37) afirma ainda que:

[...] a atividade lúdica, o jogo, o brinquedo, a brincadeira, precisam ser melhorado, compreendidos e encontrar maior espaço para ser entendido como educação. Na medida em que os professores compreenderem toda sua capacidade potencial de contribuir no desenvolvimento infantil, grandes mudanças irão acontecer na educação e nos sujeitos que estão inseridos nesse processo.

A incorporação de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica, podem desenvolver diferentes atividades que contribuem para o aprendizado e a ampliação da rede de significados construtivos. Vygotsky (1998) afirma que, o professor poderá fazer o uso de jogos, brincadeiras, histórias e outros, para que de forma lúdica a criança seja desafiada a pensar e resolver situações problemáticas, para que imite e recrie regras utilizadas pelo adulto.

O lúdico pode ser utilizado como uma estratégia de aprendizagem, assim o ato de brincar na escola sob a perspectiva de Lima (2005) está relacionada ao professor que deve apropriar-se de subsídios teóricos que consigam convencê-lo e sensibilizá-lo sobre a importância dessa atividade para aprendizagem e para o desenvolvimento da criança. Oliveira (1997, p. 57) acrescenta o fato que a:

Aprendizagem é o processo pelo qual o indivíduo adquire informações, habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente (a maturação sexual, por exemplo). Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio-históricos, a idéia de aprendizado inclui a interdependência dos indivíduos envolvidos no

processo. [...] o conceito em Vygotsky tem um significado mais abrangente, sempre envolvendo interação social.

Com isso, é possível entender que o brincar auxilia a criança no processo de aprendizagem. Ele vai proporcionar situações imaginárias em que ocorrerá no desenvolvimento cognitivo e facilitando a interação com pessoas, as quais contribuirão para um acréscimo de conhecimento.

Com essas ideias, pode-se associar o brincar como prática pedagógica, sendo um recurso que pode contribuir não só para o desenvolvimento infantil e cultural,. Brincar não é apenas ter um momento reservado para deixar a criança à vontade em um espaço com ou sem brinquedos e sim um momento que podemos ensinar e aprender muito com elas. A atividade lúdica permite que a criança se prepare para a vida, entre o mundo físico e social. Deste modo, é observado que a vida da criança gira em torno do brincar, é por essa razão que pedagogos têm utilizado a brincadeira na educação, por ser uma peça importante para se atribuir conhecimento.

Gonzaga (2009, p. 39) aponta que:

[...] a essência do bom professor está na habilidade de planejar metas para aprendizagem das crianças, mediar suas experiências, auxiliar no uso das diferentes linguagens, realizar intervenções e mudar a rota quando necessário. Talvez, os bons professores sejam os que respeitam as crianças e por isso levam qualidade lúdica para a sua prática pedagógica.

Importante para o desenvolvimento, físico, intelectual e social, o jogo vem ampliando sua importância deixando de ser um simples divertimento e tornando-se ponte entre a infância e a vida adulta. Vygotsky (1998) afirma que o jogo infantil transforma a criança, graças à imaginação, os objetivos produzidos socialmente. Assim, seu uso é favorecido pelo contexto lúdico, oferecendo à criança a oportunidade de utilizar a criatividade.

Conforme Kishimoto (2002) o jogo é considerado uma atividade lúdica com valor educacional, possui um impulso natural da criança funcionando, além de ser um elemento motivador, pois, por meio dele, a criança o realiza de forma espontânea e com prazer para atingir o objetivo. O jogo mobiliza esquemas mentais, e estimula o pensamento, a ordenação de tempo e espaço, integrando variadas dimensões, tais como a afetiva, social, motora e cognitiva.

O desenvolvimento da criança e aprendizado ocorrem quando participa ativamente, isto é, quando a criança discute as regras do jogo ou propõe soluções para resolvê-los. É de extrema importância que o professor também participe e que proponha desafios em busca de uma solução e de participação coletiva, o papel do professor neste caso será de incentivador

da atividade. A intervenção do professor é necessária e conveniente no processo de aprendizagem, além da interação social, ser indispensável para o desenvolvimento do conhecimento. De acordo com o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 23):

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidado, brincadeiras e aprendizagem orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural.

Por isso, o professor é a peça fundamental nesse processo, devendo ser um elemento essencial. Educar não se limita em repassar informações ou mostrar apenas um caminho, mas ajudar a criança a tomar consciência de si mesmo, e da sociedade. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Nessa perspectiva, segundo o Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 30):

O professor é mediador entre as crianças e os objetos de conhecimento, organizando e propiciando espaços e situações de aprendizagens que articulem os recursos e capacidades afetivas, emocionais, sociais e cognitivas de cada criança aos seus conhecimentos prévios e aos conteúdos referentes aos diferentes campos de conhecimento humano. Na instituição de educação infantil o professor constitui-se, portanto, no parceiro mais experiente, por excelência, cuja função é propiciar e garantir um ambiente rico, prazeroso, saudável e não discriminatório de experiências educativas e sociais variadas.

Educar é acima de tudo a inter-relação entre os sentimentos, os afetos e a (re)construção do conhecimento. Segundo este processo educativo, a afetividade ganha destaque, pois acreditamos que a interação afetiva ajuda a compreender e modificar o raciocínio da criança. E muitos educadores não proporcionam atividades motivadoras e interessantes, fazendo assim, com que as crianças mantenham distantes, perdendo com isso a afetividade e o carinho que são necessários para a educação.

A criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de aproximar o sujeito e a ludicidade em parceria com professor-criança, ajuda a enriquecer o processo de aprendizagem. E quando o professor dá ênfase às metodologias que alicerçam as atividades lúdicas, percebe-se um maior encantamento da criança, pois se aprende brincando.

Santos (2002) refere-se ao significado da palavra ludicidade que vem do latim ludus e significa brincar. Onde neste brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e divertimentos, tendo como função educativa do jogo o aperfeiçoamento da aprendizagem do indivíduo.

Assim, a ludicidade tem conquistado um espaço na educação infantil. O brinquedo é a essência da infância e permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção de conhecimento da criança. Ela estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e entusiasmos, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

Ainda Santos (2002) relata sobre o lúdico é próprio de todas as idades e não tem função apenas de divertir. Desenvolver esta ferramenta possibilita o aprendizado, além de desenvolvimento pessoal, social e cultural. Por consequência favorecendo a comunicação e os métodos de expressão.

Ao assumir a função lúdica e educativa, a brincadeira propicia diversão, prazer, potencializa a exploração e a construção do conhecimento. Brincar é uma experiência fundamental para qualquer idade, principalmente para as crianças da educação infantil.

Dessa forma, a brincadeira já não deve ser mais atividade utilizada pelo professor apenas para recrear as crianças, mas como atividade em si mesma, que faça parte do plano de atividade da escola. Pois, de acordo com Vygotsky (1998) é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva. Porque ela transfere para o mesmo sua imaginação e, além disso, cria seu imaginário do mundo de faz de conta.

Portanto, cabe ao professor criar um ambiente que reúna os elementos de motivação para as crianças. Criar atividades que proporcionam conceitos que preparam para a leitura, para os números, conceitos de lógica que envolve classificação, ordenação, dentre outros. Motivar as crianças a trabalhar em equipe na resolução de problemas, aprendendo assim expressar seus próprios pontos de vista em relação ao outro. Oliveira (1997, p. 61) afirma que:

A implicação dessa concepção de Vygotsky para o ensino escolar é imediata. Se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, então a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico adulto dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas. Mas o desempenho desse papel só se dará adequadamente quando, conhecendo o nível de desenvolvimento dos alunos, a escola dirigir o ensino não para as etapas de desenvolvimento ainda não incorporados pelos alunos, funcionando realmente como um motor de novas conquistas psicológicas. Para a criança que frequenta a escola, o aprendizado escolar é elemento central no seu desenvolvimento.

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O percurso a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado da criança, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo, e assim, temos os fundamentos teóricos para deduzirmos a importância que deve ser dada à experiência da educação infantil.

2 A LUDICIDADE NA PRÁTICA PRADAGÓGICA DO CENTRO DE REFERÊNCIA EM EDUCAÇÃO INFANTIL SANDRA SANTIAGO














O campo de pesquisa utilizado foi o Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago, foi utilizada como base a observação e o questionário. Para tal, será abordado uma apresentação do local e depois a discussão dos dados da pesquisa.

2.1 O campo de pesquisa o Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago



O Centro de Referência em Educação Infantil Sandra Santiago, está situado no bairro do Cristo Redentor – João Pessoa – Estado da Paraíba.

Conforme foi constatado a unidade educacional atende cento e sessenta e cinco crianças, que compreendem a faixa etária com início aos 6 meses e vai até aos 5 anos de idade. A modalidade oferecida são nos níveis educacionais: Berçário I e II – Maternal I e II – Pré-escolar I e II – funcionando em horário integral.

O CREI – Centro de Referência em Educação Infantil disponibiliza de:

-  Seis salas de atividades;
-  Uma secretaria;
-  dois banheiros;
-  Uma cozinha;
-  Um refeitório;
-  Um lactário;
-  Um pátio;
-  Um parquinho;
-  Uma sala de repouso;
-  Cento e sessenta e cinco cadeiras;
-  Cento e sessenta e cinco mesas;
-  Oito estantes;
-  Oito armários

É composto por uma equipe de:

-  Uma gestora;
-  Um supervisor;

- ✚ Oito professoras;
- ✚ Uma merendeira;
- ✚ Uma faxineira;
- ✚ Um vigilante.

Conforme verificado, as atividades pedagógicas são organizadas de modo a seguir uma rotina que tem início com a chegada das crianças e se estende até a hora da saída quando seus pais e/ou responsáveis retornam de sua jornada laboral cotidiana e/ou apenas para buscá-las.

No Instituto há também um Projeto Político Pedagógico que foi construído pela equipe de Pedagogos os quais estabeleceram uma periodicidade quinzenal para realização de um encontro pedagógico com o corpo docente para planejamento. O Instituto disponibiliza material didático, lúdico, e de higienização para as crianças.

2.2 O lúdico na visão das professoras

É apresentado como instrumento de coleta de dados os questionários, que foram direcionados a 4 (quatro) professoras das salas do maternalzinho, maternal, pré I e pré II, do CREI Sandra Santiago. No qual foram respondidos pelas mesmas.

No que tange às perguntas contidas nos questionários direcionados as professoras, tivemos a intenção de conhecer como o lúdico é trabalhado na ação pedagógica da rotina escolar das mesmas. No entanto, para preservar a identidade dos sujeitos da pesquisa, estarão respectivamente apresentadas como Professora 1, Professora 2, Professora 3 e Professora 4.

Feita então essas observações, a seguir estarão apresentadas a análise dos questionários.

A primeira pergunta era: “O que você entende sobre o lúdico?”. As professoras responderam da seguinte maneira:

Professora 1: “O lúdico também é conhecido como brincar, e é nesse fator onde existe interação entre as crianças”.

Professora 2: “O lúdico é o brincar interagindo de forma diversificada, permitindo que a criança explore vários direitos de aprendizagem estabelecendo relações por meio de diferentes linguagens”.

Professora 3: “O lúdico são jogos e brincadeiras cujo o objetivo é se divertir”.

Professora 4: “O lúdico é um desenvolvimento pedagógico de um aprendizado afetivo, amoroso, dedicado que na qual a criança aprende, descobre, confia e faz”.

Pode-se perceber que as professoras reconhecem o significado do lúdico, e apresentam semelhanças entre as respostas, mencionando o brincar como forma de aprender.

Portanto, podemos considerar que o brincar é fundamental para o desenvolvimento da construção de identidade e também autonomia das crianças da Educação Infantil. Acerca disso Brasil (1998, p. 21) cita que “[...] Com as brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais”. Desse modo, as brincadeiras estão desde muito cedo na rotina das criança seja através de gestos, sons, para depois ser representado com significação.

Em seguida foi questionado: “Você apresenta a ludicidade em sala de atividade? De que forma e o que utiliza?”. Seguindo as respostas:

Professora 1: “Se faz presente em sua sala de atividade e que existem diversas formas de utilizar o lúdico como por exemplo em uma leitura com fantoches, livros ilustrativos, dado mágico, caixa mágica. Onde as crianças possam desenvolver todos os fatores”.

Professora 2: “Se faz presente de várias formas por exemplo: jogos, brincadeiras que estimulem a coordenação motora, músicas, cantigas de roda estimulando a dramatização e gesticulação e várias expressões corporais, pular, girar, rolar, correr, subir, descer etc”.

Professora 3: “Se faz presente através de jogos e brincadeiras relacionados a temática. Por exemplo: a brincadeira amarelinha é utilizada para trabalhar contagem oral”.

Professora 4: “se faz presente aprendendo e brincando. Em atividades pedagógicas usando objetos como os boliches apresentando números e letras, quantidades, cores, habilidades, coordenação motora ampla, danças de roda, jogos educativos coloridos”.

Notou-se que as professoras apresentam semelhanças quando falam das atividades de jogos nas atividades de aprendizagem, e que utilizam esses meios relacionando as temáticas trabalhadas em sala de atividade. É neste contexto que Kishimoto (2003, p. 105) diz que os jogos:

Embora recebam a mesma denominação, têm suas especificidades. Por exemplo, no faz-de-conta, há forte presença da situação imaginária, no jogo de xadrez, as regras externas padronizadas permitem a movimentação das peças.

É neste sentido, que está apresentada o simbolismo e as regras nas atividades, cada jogo tem suas formas e para isso as professoras terão que utiliza-los de forma adequada,

mostrando o significado e apresentando o objetivo de cada um, proporcionando a real função que o jogo contribui para aprendizagem.

Continuando o questionameto anterior, perguntou-se: “Essas atividades lúdicas têm contribuído para aprendizagem das crianças? Explique.” Foram obtidas as seguintes afirmações:

Professora 1: “Dado mágico a criança aprende brincando com as cores, a caixa mágica a criança descobre os objetos brincando. Todos os materiais são desenvolvidos para o desenvolvimento psicomotor e cognitivo da criança”.

Professora 2: “Sem duvidas é uma das atividades que nos ajudam bastante aonde a criança tem diferentes expressões corporais, atenção, memória, raciocínio usando a linguagem oral estimulando em diversas situações do cotidiano”.

Professora 3: “Sim. Porque as crianças aprendem brincando, de forma espontânea e prazerosa”.

Professora 4: “Sim! De forma clara, afetiva, desenvolvimento cognitivo da criança, atenção, criatividade, percepção visual, intelectual, emocional”.

As professoras afirmam que essas atividades contribuem para aprendizagem das crianças, pois a criança aprende brincando. Dessa forma:

É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações. (BRASIL, 1998, p. 27).

Assim, foi questionado se havia dificuldades em se trabalhar com a ludicidade em sala de atividade, as respostas que se seguiram foram:

Professora 1: “A quantidade de crianças em sala de aula”.

Professora 2: “Principalmente na quantidade de crianças em sala de aula e a escassez de recursos”.

Professora 3: “A quantidade de alunos, os materiais (recursos) que você tem que esta sempre criando, inovando e pesquisando”.

Professora 4: “No momento não existe dificuldades em se trabalhar o lúdico, até porque o lúdico está envolvido no cotidiano pedagógico”.

Diante das respostas das professoras podemos perceber que as Professoras 1, 2 e 3 apresentaram semelhanças ao falar que a maior dificuldade são as quantidades de crianças dentre de sala de atividade e também a precariedade de materiais para ser trabalhados em

sala de atividade. Já a professora 4 respondeu que não se há dificuldades em se trabalhar com a ludicidade, por estar presente no cotidiano. É analisado assim que, a ludicidade está presente em todos momentos das crianças, como já havia citado, até através de gestos e sons pode-se proporcionar uma forma de brincadeiras. Até no simples diálogos e perguntas feitas pelas crianças.

É neste sentido que Piaget (1975, p. 97) diz:

Quando a criança se diverte em fazer perguntas pelo prazer de perguntar ou em inventar uma narrativa que ela sabe ser falsa pelo prazer de contar, a pergunta ou a imaginação constitui os conteúdos do jogo, pode-se dizer então que a interrogação ou imaginação são exercidas pelo jogo. Quando pelo contrário a criança metamorfoseia um objeto num outro ou atribui a sua boneca ações análogas as suas – exemplo da menina com uma Irmã recém- nascida que brinca com duas bonecas e diz que uma deve viajar para bem longe – a imaginação simbólica constitui o instrumento ou forma do jogo e não mais o seu conteúdo; este é, então, o conjunto dos seres ou eventos representados pelo símbolo; por outras palavras, é o objeto das próprias atividades da criança e, em particular, da sua vida afetiva, as quais são evocadas e pensadas graças ao símbolo. (PIAGET, 1975, p. 97).

No entanto, através da imaginação e criatividade das crianças podem-se surgir uma brincadeira significativa que ao mesmo tempo traz grandes contribuições para aprendizagem.

Por fim, as professoras foram perguntadas se sentiam prazer colocando em pratica as atividades lúdicas com as crianças. As respostas foram:

Professora 1: “As descobertas de cada criança serão sempre motivos de alegria para o professor”.

Professora 2: “Me sinto realizada, amo realizar as atividades lúdicas porque é algo que transforma qualquer criança, por mais trabalhosa que seja”.

Professora 3: “Realizada é muito bom saber que os alunos estão aprendendo de uma forma prazerosa e não imposta a eles”.

Professora 4: “Satisfatória e conquistadora em resultado de aprendizado lúdicos e pedagógicos”.

As professoras são positivas com relação às práticas lúdicas na sala de aula. É válido que o professor necessita buscar sempre novas metodologias e que compreenda que através do lúdico é possível estabelecer uma ponte significativa entre a criança e a aprendizagem.

Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998, p. 23).

Portanto, as atividades lúdicas envolvem as crianças com o mundo da imaginação, despertando assim, o desejo e motivação para realizar diversas atividades. Desse modo, quando aprendem brincando, jogando, pode acontecer a aprendizagem significativa. Pode-se afirmar então, que, o lúdico na educação infantil proporciona à criança uma melhor interação social, pois com ela consegue respeitar as regras.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de pesquisa vemos que a criança aprende enquanto brinca. De alguma forma a brincadeira se faz presente e acrescenta elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro, se conhece e conhece o outro.

Além da interação, a brincadeira, o brinquedo e o jogo proporcionam, são fundamentais como mecanismo para desenvolver a memória, a linguagem, a atenção, a percepção, a criatividade e habilidade para melhor desenvolver a aprendizagem. Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o hábito de concentrar-se, dentre outras habilidades. Nessa perspectiva, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos vêm contribuir significativamente para o importante desenvolvimento das estruturas psicológicas e cognitivas da criança.

Vemos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações inter-pessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança.

Portanto, a introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido à influência que os mesmos exercem frente às crianças, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de aprendizagem.

A pesquisa proporcionou identificar que a prática lúdica se faz presente na Crei Sandra Santiago, uma vez que os jogos potencializam o desenvolvimento em toda a vida da criança. Portanto, é papel do professor superar o senso comum pedagógico, ou seja, necessita fazer da brincadeira uma metodologia proveitosa incentivando a atividade, usufruindo dos jogos.

Desta maneira, o professor que pratica a ludicidade no ambiente escolar reconhece que ele é essencial para a fase da educação infantil. Já aquele professor que se priva de entregar aos seus alunos momentos prazerosos de atividades terá mais dificuldades em reconhecer as potencialidades e dificuldades de cada aluno, nesse sentido, pode-se afirmar

que seu olhar será mais aguçado para identificar qualquer problema que a criança esteja vivendo.

Conclui-se que o aspecto lúdico voltado para as crianças facilita a aprendizagem e o desenvolvimento integral nos aspectos físico, social, cultural, afetivo e cognitivo. Enfim, desenvolve o indivíduo como um todo, sendo assim, a educação infantil deve considerar o lúdico como parceiro e utilizá-lo amplamente para atuar no desenvolvimento e na aprendizagem da criança.

REFERÊNCIAS

BAQUERO, Ricardo. Vygotsky e a aprendizagem escolar. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a educação infantil/Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1998, volume: 1 e 2.

CARVALHO, A.M.C. et al. (Org.). Brincadeira e cultura:viajando pelo Brasil que brinca.São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

CRAIDY, Carmem Maria, org; KAERCHER, Gladis E., org. Educação infantil:pra que te quero?. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. Mini Aurélio Escolar Século XXI: o minidicionário da língua portuguesa. 4 ed. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2003.

GÓES, M. C. A formação do indivíduo nas relações sociais: Contribuições teóricas de Lev Vigotski e Pierre Janet. Educação e Sociedade. Campinas, Unicamp, 2008.

Gonzaga. Rúbia Renata das Neves. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. (p. 36-39)

KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. 2003. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/.../10745/10260>>. Acesso em: 10 Mar. 2018.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 2002.

LIMA, E. A. de. Infância e teoria histórico-cultural: (des) encontros da teoria e da prática. 2005. Tese (Doutorado em Educação) - Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista, Marília, 2005.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. Brincar na Escola. Disponível em<: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>> Acesso em: 13 out. 2018.

Ministério da Educação e Cultura. Referencial Curricular para a Educação Infantil. Volume 3. 1998. Brasília/ DF: MEC, 1998.

MOLUSCO, Lula. A importância de brincar na escola. (online) Disponível em:< <http://www.jornallivre.com.br/195025/a-importancia-de-brincar-na-escola.html>> Acesso em: 15 out. 2018.

MORAIS, Ana Maria Galeazzi. A importância do brincar no desenvolvimento infantil. Disponível na Internet via: <http://www.tribunaimpressa.com.br/Conteudo/A-importancia-do-brincar-no-desenvolvimento-infantil,771,778.>> Acesso em: 10 out. 2018.

NEGRINE, Airton. Aprendizagem e desenvolvimento infantil. Conteúdo: v. 1. Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Vera Barros de (org). O brincar e a criança do nascimento aos seis anos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

PIAGET, J. A formação do símbolo na criança: Imitação, jogos, sonho, imagem e representação. 2 ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.

Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. Brincar é passa tempo? Elaine Regina Machado. (p.18-19).

Revista Maringá Ensina nº 10 – fevereiro/abril 2009. A importância da formação lúdica para professores de educação infantil. Rúbia Renata das Neves Gonzaga. (p. 36-39).

Revista Maringá Ensina nº 12 – julhoagostoseptembro 2009. A criança e o faz de conta. Vera Lúcia Camara F. Zacharias. (p. 36-37).

SANTOS, Santa Marli Pires dos. O lúdico na formação do educador. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

VALLE, Ribeiro do. O brincar. (online) Disponível em:< <http://www.ribeirodovalle.com.br/brincar.htm> .> Acesso em: 10 set. 2018.

VYGOTSKY, L.S. A Formação Social da Mente. 6ª ed. São Paulo, SP. Martins Fontes Editora LTDA, 1998.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R. & LEONTIEV, A.N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone: Editora da Universidade de São Paulo, 1998.

ZANLUCHI, Fernando Barroco. O brincar e o criar: as relações entre atividade lúdica, desenvolvimento da criatividade e Educação. Londrina: O autor, 2005.

APÊNDICES

APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO DE LIVRE ESCLARECIMENTO

Está uma pesquisa sobre a Contribuição da Afetividade na Educação Infantil, você está sendo convidado (a) para participar, como voluntário, em uma pesquisa. Meu nome é SARAH HELLEN LOPES DE MOURA, sou a pesquisadora responsável, aluna do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba UFPB, para a Elaboração do Trabalho de Conclusão do Curso, cujo título é O LÚDICO NO PROCESSO DA EDUCAÇÃO INFANTIL, será realizado um estudo de caso em uma Creche do município de João Pessoa/PB, sob a orientação da Professora: Dra. Maíra Lewtchuk Espindola. Com objetivo de analisar o lúdico na rotina da instituição.

Solicitamos a sua colaboração para realização um questionário como também sua autorização, para apresentar os resultados deste estudo em eventos da área de Educação e publicar em revista científica nacional e/ou internacional. Por ocasião da publicação dos resultados, seu nome será mantido em sigilo absoluto. Informamos que essa pesquisa não oferece riscos e/ou desconfortos para a saúde do participante da pesquisa.

Considerando, que fui informado (a) dos objetivos e da relevância do estudo proposto, de como será minha participação, dos procedimentos e riscos decorrentes deste estudo, declaro o meu consentimento em participar da pesquisa, como também concordo que os dados obtidos na investigação sejam utilizados para fins científicos (divulgação em eventos e publicações). Estou ciente que receberei uma via desse documento.

João Pessoa, _____ de _____ de 201__.

APÊNDICE B – QUESTIONÁRIO



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA - UFPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO - CE
CURSO DE PEDAGOGIA

Graduandas: Sarah Hellen Lopes de Moura
Orientadora: Prof^a. Dr^a. Máira Lewtchuk Espindola

Prezada professora, como aluna do curso de Licenciatura em Pedagogia, solicito sua contribuição para preenchimento desse questionário, que é parte da minha pesquisa para construção do Trabalho de Conclusão de Curso, tem como objetivo geral apresentar a importância do lúdico e suas contribuições dentro da sala de aula. Para tanto, tal questionário, é composto por cinco questões abertas. Desde já agradeço sua colaboração e garantir o sigilo dos dados.

Identificação:

Formação:

Série: _____

QUESTIONÁRIO

1. O que você entende sobre o lúdico?

2. Você apresenta a ludicidade em sala? De que forma e o que utiliza?

3. Essas atividades lúdicas têm contribuído para aprendizagem das crianças? Explique.

4. Quais são as dificuldades em se trabalhar com a ludicidade em sala de atividades?

5. Como você se sente praticando as atividades lúdicas com as crianças?
